Escaneado por Shion para a comunidade 3D&T

Compilado em por Smile para o fórum Desenvolvimento 3D&T
http://des3dt.power-rpg.com

Em setembro de 1994, estreava na extinta TV Manchete a série Cavaleiros do Zodíaco, que viria a ser responsável pelo "boom" de animação japonesa na TV brasileira. A história é sobre como a deusa Athena reencarna de tempos em tempos e é protegida por um grupo de fiéis Cavaleiros que usam a misteriosa energia do cosmo, e são protegidos por armaduras que representam as constelações. Na figura da jovem Saori Kido, Athena enfrenta a revolta do Santuário da Grécia que foi tomado por Ares, a identidade assumida pelo Cavaleiro de Ouro Saga de Gêmeos. Ao longo da aventura, os Cavaleiros Seiya de Pégaso, Shiryu de Dragão, Hyoga de Cisne, Shun de Andrômeda e Ikki de Fênix vão aumentando seus poderes para salvar Saori dos inimigos.

Em setembro de 2003, nove anos depois, os Cavaleiros retornam à TV através do canal pago Cartoon Network, com rumores de que em abril de 2004 chegarão à TV aberta pela Rede Globo. Enquanto isso, no Japão, uma temporada inédita — a Saga de Hades — coloca os Cavaleiros em pleno inferno.

Enquanto os Cavaleiros evoluíram desde sua origem, o mesmo aconteceu com um certo RPG chamado Defensores de Tóquio. Começou como um jogo satírico justamente sobre, entre outras coisas, Cavaleiros do Zodíaco. Agora conhecido como 3D&T, tornou-se um sistema mais sério (embora nem um pouco mais realista) e comporta qualquer história ou aventura baseada em mangá, anime e videogames.

Ou seja, agora é a SUA vez de proteger Athena, expandir o cosmo e atingir o sétimo sentido. SUA vez de conquistar uma Armadura Sagrada. SUA vez de gritar...

Para utilizar os Cavaleiros do Zodiaco em sua campanha, você vai precisar do MANUAL 3D&T TURBINADO e do suplemento U.F.O. TEAM. Você também precisa conhecer as regras para kits vistas no MANUAL DO AVENTUREIRO. A pontuação para personagens recém-criados é 12 pontos; depois disso, esqueça.

Em Cavaleiros do Zodiaco não são feitos Testes de Morte. Quando chega a 0 PVs, o personagem automaticamente fica Muito Fraco e, conforme sofre dano, passa para Inconsciente, depois Ferido e assim por diante, até finalmente ser morto... mas nem isso garante que ele vai continuar assim!!!

Não há limite para o número de Pontos de Experiência ganhos ao derrotar um oponente. Personagens com o Código de Honra do Combate podem se unir contra um adversário muito mais poderoso que todos eles juntos (como um Cavaleiro de Ouro).

Cavaleiros ignoram as regras normais para alcance do Poder de Fogo: um Cavaleiro pode usar seu PdF para atingir um alvo a QUALQUER distância, mesmo a milhares de anos-luz ou em outra dimensão ("Vá Corrente, encontre meu inimigo!"). No entanto, o atacante ainda precisa ser capaz de ver ou perceber a presença do alvo — normalmente através de Sentidos Especiais.

A Guerra Galáctica

Uma grande competição de inicia. Patrocinada pela fundação Galar e tendo como prêmio a Armadura de Ouro, a Guerra Galáctica reúne os Cavaleiros de Bronze que treinaram durante os últimos seis anos em diversas partes do mundo.

Enquanto no Japão Jabú de Unicórnio derrota Ban de Lionet (Leão Menor), na Sibéria Hyoga de Cisne obtém sua Armadura, e o mesmo ocorre com Seiya de Pégaso, que venceu Cássius no Santuário da Grécia, o berço dos Cavaleiros de Athena. Porém a mestra de Cássius, a amazona Shina de Ofiuco (Cobra) não permitiria que um oriental levasse a Armadura sagrada da Grécia, mas é derrotada por Seiya. Logo que chega ao Japão, Seiya vai em busca da promessa feita por Mitsumasa Kido de que se ele trouxesse a Armadura, veria sua irmã. As circunstâncias o levam a participar da Guerra Galáctica, enfrentando Geki, o Cavaleiro de Urso, o qual Seiya vence sem muito esforço.

O duelo seguinte seria entre Ichi de Hidra e Hyoga, mas até o começo da luta o Cavaleiro de Cisne não havia aparecido. Em cima da hora ele surge, e apesar da aparente desvantagem contra as garras venenosas de Hidra, seu Pó de Diamante lhe garante a vitória. Confiante, Hyoga se prepara para assistir à luta de Seiya contra Shiryu, o Cavaleiro de Dragão.

Ambos os Cavaleiros estão decididos a vencer, ainda mais quando Shiryu recebe notícias de que algo havia acontecido com seu mestre. O escudo do dragão dava uma clara vantagem para Shiryu, até Seiya usar de estratégia para que seu oponente destruísse suas armas. Os dois então removem suas Armaduras danificadas e se enfrentam numa feroz batalha. Shiryu aplica seu Cólera do Dragão, enquanto Seiya golpeia o ponto fraco que havia encontrado: o coração de Shiryu ficava desprotegido por uma fração de segundo quando este usava seu golpe espe-

Cavaleiros de Athena

Custo: 2

Restrições: proibido para Construtos

Vantagens: recebe Parceiro (sua Armadura) gratuitamente

Desvantagens: não pode usar armas que não façam parte de sua Armadura, não pode comprar Armadura acima de 0.

Pontos de Vida: R×6

Pontos de Magia: R×6

Estes são os Cavaleiros protegidos pelas Armaduras Sagradas e pelo poder das constelações. Capazes de feitos extraordinários graças ao poder de seus cosmos, em sua grande maioria eles servem à deusa Athena, mas alguns podem servir outras divindades como Odin (nesse caso são chamados de Guerreiros Deuses), Poseidon (recebendo o nome de Generais Marinas), Hades ou Zeus.

Cavaleiros são classificados pelo tipo de armadura que vestem: Bronze, Prata, Ouro, Estrelas ou Escamas. Essa classificação não determina exatamente seu poder; Albion de Cefeu, por exemplo, era um Cavaleiro de Prata, mas seu cosmo era tão elevado que seu poder era equivalente ao de um Cavaleiro de Ouro.

Um Cavaleiro segue um Código de Honra próprio. Ele não pode usar armas, a menos que elas façam parte de sua própria Armadura (como as Correntes de Andrômeda) ou sejam entregues pelo Cavaleiro de Libra com a permissão de Athena. Ele também não pode se valer de nenhuma proteção que não seja originária de seu próprio poder ou da Armadura Sagrada.

Além de abastecer seus golpes e técnicas, o cosmo de um Cavaleiro também pode ser usado para comunicação a grandes distâncias. Isso não permite que um Cavaleiro leia a mente do outro como na Vantagem Telepatia: pode-se apenas enviar mensagens, e quem recebe decide responder ou não.

Outro benefício do cosmo é a capacidade de perceber o poder aproximado de um oponente. Ao contrário do Poder de Luta dos Guerreiros Z (DB 59 e 93), o cosmo não é medido em números, mas em intensidade. Um Cavaleiro pode sentir quando o cosmo de um oponente está aumentando — ou seja, quando ele está utilizando um Superpoder para elevar suas Características ("O cosmo dele está se elevando"; "Não sinto mais o cosmo dele").

O cosmo também permite perceber a localização de alguém que se utilize de cosmoenergia, e pode-se inclusive reconhecer um Cavaleiro específico por seu cosmo. Isso também permite ao Cavaleiro transmitir uma emoção através do cosmo, como raiva ou tranqüilidade.

cial. O Dragão cai fora do ringue, desacordado, e Seiya é declarado vencedor. Percebe-se que o coração de Shiryu havia parado, e a única esperança seria Seiya atingi-lo na pata da tatuagem de dragão que Shiryu tinha nas costas, mas esta estava prestes a sumir junto com a vida do Cavaleiro. Com um meteoro certeiro, Seiya atinge Shiryu e o revive.

Enquanto os dois se recuperam, Jabú e Shun de Andrômeda iniciam sua luta. Mesmo sem vontade de lutar, Shun domina a disputa, não oferecendo nenhuma chance para que Jabú o ataque. Seiya e Shiryu chegam ao coliseu quando a luta é interrompida pela chegada de Ikki de Fênix, irmão de Shun. Este ataca Shun e Jabú, em uma rápida luta, Nachi de Lobo. Surgem então os Cavaleiros negros, que roubam a Armadura de Ouro junto com Ikki e fogem, sendo perseguidos por Seiya, Shiryu, Hyoga e Shun. Ao evitarem que Ikki colocasse a Armadura de Ouro, cada Cavaleiro de Bronze persegue um dos Cavaleiros negros e conseguem recuperar quatro peças. Shiryu parte para a China para falar com o Mestre Ancião e consertar as Armaduras de Pégaso e de Dragão.

Seiya de Pégaso

F2 (contusão), H3, R3, A0, PdF2 (luz), 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: *Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo, Energia Extra 1, Superpoder de Aumento de Dano (Focus 2 em Luz), Mestre (Marin)*

Desvantagens: *Inimiga (Shina), Devoção: encontrar sua irmã, Código de Honra (dos heróis e do combate)*

Armadura de Pégaso

F0, H0, R3, A4, PdF0, 25 PVs, 15 PMs

Vantagens: *Aceleração, Pontos de Vida Extras ×2, Parceiro (Seiya)*

Shiryu de Dragão

F2 (contusão), H4, R2, A0, PdF2 (luz), 12 PVs, 12 PMs

Vantagens: *Energia Extra 1, Ataque Especial (Força), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 2 em Luz), Mestre (Ancião, lógico!)*

Desvantagens: *Código de Honra (dos Heróis e do Combate), Ponto Fraco*

Armadura de Dragão

F0, H0, R4, A4, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: *Deflexão, Superpoder de Proteção Mágica (Focus 2 em Terra, Restrição: Protege apenas contra ataques de uma única direção), Parceiro (Shiryu)*

Hiyoga de Cisne

F2, H3, R2, A0, PdF3, 12 PVs, 12 PMs

Vantagens: *Paralisia, Mestre (Cavalei-*

ro de Cristal), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 1 em Água), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 2 em Ar)

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis e do Combate)

Armadura de Cisne

F0, H0, R4, A3, PdF0, 25 PVs, 20 PMs

Vantagens: Reflexão, Pontos de Vida Extras ×1, Parceiro (Hyoga)

Shun de Andrômeda

F1, H3, R4, A0, PdF0, 24 PVs, 24 PMs

Vantagens: Superpoder de Aumento de Dano (Focus 2 em Luz), Mestre (Albion)

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis

Armadura de Andrômeda

F0, H0, R3, A3, PdF2, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Arma Especial, Ataque Especial (Preciso, Teleguiado), Membros Elásticos, Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível, Detecção de Inimigos), Parceiro (Shun), Toque de Energia (elétrico), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 3 em Terra, Restrição: Não pode atacar enquanto se protege)

Shina

F1 (corte), H4, R3, A2, PdF0, 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (Força, elétrico), Patrono (Santuário)

Desvantagens: Devoção (vingança contra Seiya)

Marin

F1, H5, R3, A2, PdF0, 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Superpoder de Armadura Mental, Patrono (Santuário)

Desvantagens: Protegido Indefeso (Seiya)

Cássius

F5, H1, R3, A0, PdF0, 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Força), Mestre (Shina), Patrono (Santuário)

Desvantagens: Modelo Especial, Protegida Indefesa (Shina)

Ikki de Fênix

F3, H2, R3, A0, PdF3 (calor/fogo), 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: Reflexão, Mestre (Guilty), Ataque Especial (PdF, Área), Paralisia, Superpoder de Ilusão Avançada (Restrições: Só pode afetar uma pessoa de cada vez, As ilusões sempre são ligadas a morte da vítima)

Desvantagens: Devoção (vingança)

Armadura de Fênix

F0, H0, R4, A4, PdF, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Energia Extra 1, Imortal, Parceiro (Ikki)

Os Cavaleiros Negros

Durante a ausência de Shiryu, Seiya pede à polícia para usar um cão farejador chamado Hayate para tentar localizar Ikki a partir do cheiro das peças da Armadura de Ouro.

Nesse meio tempo Shun é emboscado pelo Cisne Negro, um Cavaleiro idêntico a Hyoga, mas maligno e de Armadura preta. O verdadeiro Cavaleiro de cisne aparece, e logo em seguida Hayate guia Seiya até o local, bem a tempo de presenciar o confronto, mas a luta é interrompida com a chegada dos Cavaleiros Dragão Negro, Andrômeda Negro e Pégaso Negro. Seguindo ordens de Ikki, eles se retiram, apenas para enviar um desafio aos Cavaleiros de Bronze poucos dias depois.

Na China, o Mestre Ancião fala a Shiryu sobre Mú, um homem que conserta Armaduras sagradas. O Dragão parte para a região conhecida como Jamiel e após muitos desafios chega a uma torre de cinco andares onde encontra Kiki, um menino paranormal que tenta impedi-lo de prosseguir, atirando pedras telecineticamente. Depois de um Cólera do Dragão derrubar um dos andares, Mú aparece diante de Shiryu. Esperando encontrar alguém terrível, Shiryu se espanta ao ver que Mú é uma pessoa gentil e pede a ele para consertar as Armaduras. Mú explica que as Armaduras estão mortas e que para recuperá-las, precisaria da sua vida. Mesmo tendo se sacrificar, Shiryu concorda e despeja seu sangue sobre a Armadura de Seiya, pois ele não precisaria da sua. Sensibilizado com a dedicação de Shiryu, Mú faz parar de sangrar e procura mantê-lo vivo, enquanto recupera as Armaduras.

Já no Japão, Seiya, Hyoga e Shun rumam ao desafio de Ikki. Eles se separam, e Seiya vê surgir sua Armadura, que foi trazida de Jamiel por Kiki. O garoto rapidamente explica o acontecido, e Seiya parte determinado a fazer valer o sacrifício de seu amigo. Entretanto ele não avança muito, pois é emboscado pelo Pégaso Negro, que o envenena com a Morte Negra antes de ser derrotado.

Longe dali, Hyoga enfrenta o Cisne negro, que pouco antes de morrer envia a Ikki seu símbolo com o segredo da técnica de Hyoga, o que lhe dá uma vantagem na luta quando este o encontra. Ikki atinge Hyoga com seu Golpe Fantasma de Fênix e em seguida perfura o peitoral de sua Armadura. Shun encontra Seiya e tenta salvá-lo, mas é atacado por Andrômeda Negro e envolvido pelas correntes negras, que se transformam em serpentes. Seiya se liberta da corrente de Shun para que este possa lutar, acabando com o Andrômeda Negro com um só golpe, mas ficando a mercê do Dragão Negro.

Shiryu aparece e assume a luta, apesar de ainda debilitado pela perda de sangue. Enquanto Shun vai socorrer Seiya, Shiryu consegue vencer o Dragão Negro, que reconhece o valor da amizade dos Cavaleiros de Bronze e estanca a hemorragia de Shiryu antes de morrer, salvando a vida do Dragão. Atingindo os treze pontos vitais de Seiya que correspondem às estrelas de sua constelação protetora, Shiryu cura o envenenamento, mas não pode aguardar a recuperação do amigo e parte com Shun para encontrar Ikki.

Ao encontrá-lo, Shun incapacita Shiryu e oferece sua própria vida em troca da dos outros, mas Ikki continua disposto a acabar com todos. Surgem Seiya e Hyoga, e Cisne desafia Fênix para luta. Usando seu Pó de Diamante para refletir o Golpe Fantasma de Fênix, Hyoga está prestes a acabar com Ikki, mas Shun o detém, e Ikki se recupera, atin-

gindo a todos com seu Ave Fênix. Seiya não é atingido, pois a Armadura de Ouro de Sagitário o protege, e em seguida o escudo do Dragão, a Corrente de Andrômeda e o Pó de Diamante se unem a Seiya para enfrentar Ikki. Derrotado, Fênix revela tudo que passou na Ilha da Rainha da Morte, local para onde foi enviado para treinar e obter sua Armadura. Ele revela como acabou matando seu mestre, Guilty, quando este matou Esmeralda, sua própria filha a quem Ikki amava.

Comovidos, os Cavaleiros de Bronze pedem que Ikki abandone o caminho do mal e se una a eles.

Seiya de Pégaso

F2 (contusão), H3, R3, A0, PdF3 (luz), 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo, Energia Extra 1, Superpoder de Aumento de Dano (Focus 2 em Luz), Mestre (Marin)

Desvantagens: Inimiga (Shina), Devoção: encontrar sua irmã, Código de Honra (dos heróis e do combate)

Armadura de Pégaso

F0, H0, R4, A4, PdF0, 30 PVs, 20 PMs

Vantagens: Aceleração, Pontos de Vida Extras ×2, Parceiro (Seiya)

Shiryu de Dragão

F2 (contusão), H4, R2, A0, PdF2 (luz), 4* PVs, 12 PMs

Vantagens: Energia Extra 1, Ataque Especial (Força), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 2 em Luz, Restrição: Apenas sem a Armadura), Imortal, Mestre (Ancião)

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis e do combate), Ponto Fraco

*Durante este combate Shiryu ainda não havia se recuperado da perda de sangue

Armadura de Dragão

F0, H0, R4, A5, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Deflexão, Superpoder de Proteção Mágica (Focus 2 em Terra, Restrição: Protege apenas contra ataques de uma única direção), Parceiro (Shiryu)

Kiki

F0, H2, R0, A0, PdF0, 1 PV, 30 PMs

Vantagens: Aparência Inofensiva, Patrono (Mú), Pontos de Magia Extras ×3, Teleporte, Superpoder de Força Mágica (Focus 2 em Ar)

Pégaso Negro

F2 (contusão), H3, R3, A0, PdF2 (trevas), 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo, Energia Extra 1, Superpoder de Aumento de Dano (Focus 2 em Trevas), Superpoder de Ferrões Venenosos, Mestre (Ikki)

Armadura do Pégaso Negro

F0, H0, R3, A4, PdF0, 25 PVs, 15 PMs

Vantagens: Aceleração, Pontos de Vida Extras ×2, Parceiro (Pégaso Negro)

Dragão Negro

F2 (contusão), H4, R2, A0, PdF2 (trevas), 12 PVs, 12 PMs

Vantagens: Energia Extra 1,Ataque Especial (Força), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 2 em Trevas), Mestre (Ikki)

Armadura do Dragão Negro

F0, H0, R4, A4, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Deflexão, Superpoder de Proteção Mágica (Focus 2 em Terra, Restrição: Protege apenas contra ataques de uma única direção), Parceiro (Dragão Negro)

Cisne Negro

F2, H3, R2, A0, PdF3 (frio/gelo), 12 PVs, 12 PMs

Vantagens: Paralisia, Mestre (Ikki), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 1 em Água), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 2 em Ar)

Armadura do Cisne Negro

F0, H0, R4, A3, PdF0, 25 PVs, 20 PMs

Vantagens: Pontos de Vida Extras ×1, Parceiro (Cisne Negro)

Andrômeda Negro

F1, H3, R4, A0, PdF0, PVs, PMs

Vantagens: Superpoder de Aumento de Dano (Focus 2 em Trevas), Mestre (Ikki)

Armadura do Andrômeda Negro

F0, H0, R3, A3, PdF2, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Arma Especial, Ataque Especial (Preciso, Teleguiado), Membros Elásticos, Parceiro (Andrômeda Negro)

Ameaça do Santuário

Antes que Ikki possa dar sua resposta, surgem outros homens de Armadura negra. Em seguida aparece um gigante chamado Dócrates, e Ikki manda os Cavaleiros correrem entregando-lhes a máscara da Armadura de Ouro e usando seu Ave Fênix para causar uma avalanche que encobre os Cavaleiros negros e Dócrates, provando que havia se arrependido.

Mas Dócrates sobrevive, e ataca a mansão de Saori, enfrentando Hyoga, Shiryu e Shun enquanto Kiki buscava por Seiya, chega no exato momento que seus amigos são derrubados pelo Punho de Hércules de Dócrates, que seqüestra Saori e foge. Os Cavaleiros de Bronze se separam. Seiya e Shun vão ao Coliseu, enquanto Hyoga aguarda do lado de fora e Shiryu juntamente com Kiki persegue os outros homens de Dócrates para recuperar as outras partes da Armadura de Ouro.

No coliseu, Seiya e Shun enfrentam dificuldades, mas logo Hyoga se junta a eles conforme planejado. Usando uma técnica

As Armaduras Sagradas

Em termos de jogo, as Armaduras dos Cavaleiros são consideradas Parceiros. Possuem Características e Vantagens como qualquer personagem, embora normalmente tenham F0, H0 e PdF0 (mas há exceções).

Cada Armadura é conquistada após anos de treinamento e um duro teste, sendo considerada uma das maiores honras ostentar seu poder. A Armadura é quase um ser vivo, sendo capaz de curar-se sozinha com o tempo, tomar decisões e, dentro de certos limites, até mesmo agir e se movimentar por vontade própria.

Armaduras recuperam PVs e PMs apenas quando "descansam" em seus cofres. Da mesma forma que um personagem, uma Armadura PODE morrer se perder todos os seu PVs. Neste caso, só voltam à vida quando consertadas, da mesma forma que Construtos.

ensinada pelo Cavaleiro de Cristal, seu mestre, Hyoga usa seu cosmo para congelar as pernas de Dócrates, permitindo que Seiya e Shun dêem cabo do gigante. Shiryu infelizmente não consegue recuperar as partes da Armadura de Ouro.

Tomando conhecimento do fracasso de Dócrates, Shina sugere ao mestre que use Jiste, uma amazona banida e os Cavaleiros fantasmas cuidar dos Cavaleiros de Bronze. Para atrair sua atenção, eles tomam posse de um petroleiro e exigem a máscara da Armadura de Ouro. Seiya e seus amigos vão ao encontro dos Cavaleiros fantasmas, e fingem estar indefesos para que Shun use suas correntes para tirar Medusa da sala de máquinas. Quando estavam prestes a derrotar os Cavaleiros fantasmas, os Cavaleiros de Bronze são surpreendidos por uma frota de navios piratas que aparece do nada, e acaba se revelando como uma ilusão feita por Jiste.

Com os recursos da Fundação, Saori localiza o esconderijo de Jiste, para onde Seiya e seus amigos partem imediatamente de helicóptero, sendo derrubados pelo cosmo de Jiste. Conforme avançam, Hyoga enfrenta Serpente Marinha e fica enfraquecido, tendo que ficar para trás logo depois que Shiryu derrota Golfinho. Quando são atacados por um bando de morcegos, Shiryu mergulha em um rio e é ferido por eletricidade, ficando ferido demais para prosseguir. Quando Shun e Seiya prosseguem, enfrentam Medusa, que acaba ferindo Shun.

Só resta a Seiya prosseguir sozinho para enfrentar as ilusões de Jiste. A luta é difícil e Seiya acaba sendo imobilizado por Jiste, mas a máscara da Armadura de Ouro dá a Seiya a chance de contra-atacar, vencendo o combate. Infelizmente Jiste morre antes de poder responder qualquer pergunta.

No Santuário, o Cavaleiro de Cristal tenta descobrir a verdade por trás das ações do Mestre, mas é dominado, tornando-se maligno. Os Cavaleiros de Bronze, em busca de pistas, vão consultar seus respectivos mestres, com exceção de Shun, que acompanha Saori a um esconderijo afastado. Seiya é impedido de entrar no Santuário por Shina e depois por Marin, que o alerta sobre o perigo corrido por Hyoga na Sibéria. Imediatamente ele parte para ajudar o amigo.

Enquanto isso, Hyoga retorna para seu local de treinamento e não encontra viva alma. De repente, Jacó, um menino com quem ele fez amizade há tempos aparece e lhe conta que todos os aldeões foram levados por homens misteriosos e que o Cavaleiro de Cristal se tornara cruel. Indo até seu mestre, Hyoga é violentamente atacado, mas tem a oportunidade de fugir quando Cristal hesita devido aos efeitos do domínio de Ares.

Já com sua Armadura, Hyoga vai até a pirâmide de gelo que estava sendo construída com o trabalho escravo dos aldeões seqüestrados e após libertá-los, enfrenta o Cavaleiro de Cristal. Nesse meio tempo Seiya chega até onde está Jacó, que o conduz ao local da luta. Paralisado por seu mestre, Hyoga está prestes a ser morto por um soldado quando Seiya interfere. Suas palavras fazem com que o Cisne perceba que deve lutar com todas as força, e se inicia uma disputa entre os golpes Pó de Diamante. Cristal hesita novamente pela dor do golpe de Ares e é derrotado, mas se liberta do domínio e com suas últimas forças destrói a pirâmide de gelo. Hyoga e Seiya correm para tentar fazer algo por Cristal, mas ele está morrendo. Nos braços de seu aluno, Cristal lhe pede para Hyoga nunca hesitar quando lutar pela justiça. Ao ver seu Mestre morrer, Hyoga o abraça cheio de dor e lágrimas, comovendo Seiya.

Diante da morte do Cavaleiro de Cristal, o chefe da guarda do Santuário se dirige com o Cavaleiro do Fogo à mansão Kido, para tentar descobrir onde está a máscara de Ouro. Ele não avisa ao Mestre do Santuário, temendo que o fracasso lhe custe a vida. Não encontrando nada nem ninguém, eles incendeiam a Mansão.

Vendo o incêndio pela TV, Saori quer ir até lá, mas Shun a adverte dizendo que aquilo era uma cilada. Sensata, ela decide ficar, mas Tatsumi vai e é pego pelos homens do Santuário, que o torturam para revelar onde a máscara de Ouro está. Na casa nas montanhas, Saori e Shun se preocupam com a ausência de Tatsumi. Percebendo um barulho do lado de fora, Shun veste a Armadura e encontra os homens do Santuário com Tatsumi e o Cavaleiro do fogo.

Saori permanece na casa com a máscara de Ouro nas mãos, enquanto Shun combate os soldados do Santuário. O Cavaleiro do fogo ataca Shun com seu poderoso cosmo flamejante. Shun consegue defender-se com a corrente de Andrômeda, mas a casa de Saori e as árvores ao redor começam a pegar fogo. Não conseguindo atacar, Shun está coberto pelas chamas. O chefe da guarda do Santuário invade a casa e diz a Saori para entregar a máscara, se quisesse salvar Shun. De repente, outra onda flamejante cai onde Shun estava e um Cavaleiro o tira das chamas. Era Fênix, renascido das cinzas. Os homens do Santuário ficam contentes ao vê-lo, mas Ikki os ataca e mata o Cavaleiro do Fogo. Os sobreviventes fogem. Ikki vai ver se Shun está bem e Saori se emociona ao ver que Ikki está vivo, bem como Seiya e Hyoga, que chegaram no fim da luta.

Seiya de Pégaso

F2 (contusão), H3, R3, A0, PdF3 (luz), 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo, Energia Extra 1, Superpoder de Aumento de Dano (Focus 2 em Luz), Mestre (Marin)

Desvantagens: Inimiga (Shina), Código de Honra (dos Heróis e do Combate)

Armadura de Pégaso

F0, H0, R4, A4, PdF0, 30 PVs, 20 PMs

Vantagens: Aceleração, Pontos de Vida Extras ×2, Parceiro (Seiya)

Shiryu de Dragão

F3 (contusão), H4, R2, A0, PdF2 (luz), 12 PVs, 12 PMs

Vantagens: Energia Extra 1,Ataque Especial (Força), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 2 em Luz, Restrição: Apenas sem a Armadura), Imortal, Mestre (Ancião)

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis e do combate), Ponto Fraco

Armadura de Dragão

F0, H0, R4, A5, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Deflexão, Superpoder de Proteção Mágica (Focus 2 em Terra, Restrição: Protege apenas contra ataques de uma única direção), Parceiro (Shiryu)

Hiyoga de Cisne

F2, H3, R2, A0, PdF3, 12 PVs, 12 PMs

Vantagens: *Paralisia, Ataque Especial (PdF, Preciso), Mestre (Cavaleiro de Cristal), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 1 em Água), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 2 em Ar)*

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis e do combate)*

Armadura de Cisne

F0, H0, R4, A3, PdF0, 25 PVs, 20 PMs

Vantagens: *Reflexão, Pontos de Vida Extras ×1, Parceiro (Hyoga)*

Shun de Andrômeda

F1, H3, R4, A0, PdF0, 24 PVs, 24 PMs

Vantagens: *Superpoder de Aumento de Dano (Focus 2 em Luz), Mestre (Albion), Aliado (Ikki)*

Desvantagens: *Código de Honra dos Heróis*

Armadura de Andrômeda

F0, H0, R3, A3, PdF2, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: *Arma Especial, Ataque Especial (Preciso, Teleguiado), Membros Elásticos, Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível, Detecção de Inimigos), Parceiro (Shun), Toque de Energia (elétrico), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 3 em Terra, Restrição: Não pode atacar enquanto se protege)*

Ikki de Fênix

F3, H2, R4, A0, PdF3 (calor/fogo), 24 PVs, 24 PMs

Vantagens: *Reflexão, Ataque Especial (PdF, Área), Aliado (Shun), Paralisia, Superpoder de Ilusão Avançada (Restrições: Só pode afetar uma pessoa de cada vez, As ilusões sempre são ligadas a morte da vitima)*

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis e do combate)*

Armadura de Fênix

F0, H0, R4, A4, PdF, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: *Energia 1, Imortal, Parceiro (Ikki)*

Dócrates

F5, H2, R4, A0, PdF4, 24 PVs, 24 PMs

Vantagens: *Ataque Especial I, II e III (Força), Patrono (Santuário)*

Desvantagens: *Modelo Especial*

Armadura de Dócrates

F0, H0, R3, A5, PdF0, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: *Parceiro (Dócrates)*

Cavaleiros Fantasmas

Jiste

F3, H3, R2, A0, PdF4, 12 PVs, 12 PMs

Vantagens: *Paralisia, Aliados (Serpente Marinha, Golfinho e Medusa), Superpoder de Ilusão Avançada*

Armadura de Jiste

F0, H0, R3, A3, PdF0, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: *Parceiro (Jiste)*

Serpente Marinha

F2, H2, R3, A2, PdF0, 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: *Armadura Extra (contusão), Forma Alternativa, Mestre (Jiste)*

Golfinho

F3, H2, R2, A2, PdF0, 12 PVs, 12 PMs

Vantagens: *Ataque Especial (Força), Mestre (Jiste)*

Medusa

F2, H3, R2, A3, PdF0, 12 PVs, 12 PMs

Vantagens: *Membros Elásticos, Toque de Energia (elétrico), Mestre (Jiste)*

Cavaleiro de Cristal

F3, H3, R3, A0, PdF4, 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: *Paralisia, Ataque Especial (PdF, Preciso), Mestre (Camus de Aquário), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 2 em Água), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 2 em Ar)*

Desvantagens: *Código de Honra (dos Heróis e do Combate)*

Armadura de Cristal

F0, H0, R4, A3, PdF0, 25 PVs, 20 PMs

Vantagens: *Pontos de Vida Extras ×1, Parceiro (Cristal)*

Cavaleiro do Fogo

F2, H3, R2, A0, PdF4 (calor/fogo), 12 PVs, 12 PMs

Vantagens: *Ataque Especial (PdF), Patrono (Santuário)*

Armadura do Fogo

F0, H0, R2, A3, PdF0, 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: *Parceiro (Cavaleiro do Fogo)*

Cavaleiros de Prata

Após uma rápida comemoração pelo retorno de Ikki, os Cavaleiros de Bronze decidem ir ao Santuário. Saori pede que esperem e se recuperem primeiro, e Seiya aproveita para visitar Mino, sua amiga de infância. Acompanhados de Kiki, eles passeiam pela praia, quando surgem Marin e o Cavaleiro de Prata Misty de Lagarto, que desafia Seiya.

Mino foge para chamar os outros Cavaleiros enquanto Kiki teleporta a Armadura de Pégaso para o combate. A diferença de poder é enorme, mas a luta acaba sendo decidida por Marin, que golpeia o peito de Seiya, aparentemente matando-o. Os dois sepultam Seiya na praia, e Misty manda Marin voltar ao Santuário. Ele então atinge o túmulo improvisado e Seiya se mostra vivo. Um rápido combate se sucede com outra aparente vitória de Misty, que se lava no mar após sujar-se com o sangue de Seiya. Este res-

surge e vai aumentando cada vez mais seu poder, até se jogar no mar com o Cavaleiro de Prata e finalmente derrotá-lo.

Mais tarde, no local da morte de Misty, os Cavaleiros Moses de Baleia e Asterion de Cães de Caça interrogam Marin. Asterion lê a mente da amazona, descobrindo sua traição. Eles a usam como isca para atrair Seiya, que chega à praia logo depois. Amarrada a uma cruz que marcava a sepultura improvisada de Seiya, a maré começa a cobrir a cabeça de Marin.

Primeiro Seiya enfrenta Moses, e ao ouvir dele que Marin era sua irmã, consegue despertar um cosmo mais poderoso que o dos Cavaleiros de Prata e o derrota, mas não consegue vencer Asterion. Kiki, que ficou a espreitar a luta, liberta Marin, que impede o golpe fatal em Seiya. Esvaziando sua mente de pensamentos, ela consegue acabar com Asterion. Hyoga, avisado por Saori de que Seiya precisava de ajuda, chega à praia. Ele encontra o amigo desacordado e Kiki, mas nada de Marin. Uma mensagem escrita na areia fala para os Cavaleiros cuidarem de Athena, mas nenhum deles sabe o que isso quer dizer.

Nas ruínas do Coliseu, os Cavaleiros estão reunidos com Saori e Tatsumi. Seiya está confuso pela descoberta de que Marin poderia ser sua irmã. Eles tentam descobrir o que significa o recado deixado na praia. Então Tatsumi revela que Mitsumasa Kido havia lhe contado a maneira pela qual ele encontrou Saori e que ela era a reencarnação de Athena. Saori mesma se emociona ao saber da verdade e desperta uma enorme energia, que passa a interagir com os dos Cavaleiros e com a máscara de Ouro.

Súbito, surge o Cavaleiro de Prata Babel de Centauro, com a missão de destruir todos. Sendo o único com sua Armadura e em condições de lutar, Hyoga coloca-se à frente de Babel. Com seus oponentes desarmados, Babel ia dar o golpe final contra eles, quando surgem do céu três Cavaleiros desconhecidos com Armaduras mecânicas, distraindo-o. Hyoga usa seu cosmo congelante para proteger os amigos dos incessantes ataques flamejantes de Babel. Então os três desconhecidos intervêm na luta para proteger Athena, apresentando-se como Sho do Céu, Daichi da Terra e Usho do Mar.

Isso dá tempo para Hyoga juntar forças e usar o Pó de Diamante, derrotando Babel. Os Cavaleiros de aço partem. Pouco antes de babel morrer, Athena o ampara, dando-lhe uma passagem tranqüila.

A Velocidade da Luz

De acordo com o **Manual 3D&T**, é necessário que um personagem tenha H e R 16 ou mais para se movimentar à velocidade da luz.

Em Cavaleiros do Zodíaco são os golpes, e não os próprios Cavaleiros, que viajam tão rápido. Para imitar esse efeito, qualquer golpe (seja por F ou PdF) cuja FA final seja maior ou igual a 16 terá "velocidade da luz". Caso a FA final seja maior que o dobro da H do alvo, ele será considerado Indefeso contra aquele ataque.

Com isso também é possível simular o domínio do Sétimo Sentido: se a soma F (ou PdF)+H+1 (o menor resultado possível em 1d) é igual a 16 ou mais, o personagem atingiu completamente o Sétimo Sentido; se for menor, ele só conseguirá lampejos em caso de Acertos Críticos.

Seiya de Pégaso

F3 (contusão), H4, R4, A0, PdF3 (luz), 24 PVs, 24 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo, Ataque Especial (Força), Energia Extra 2, Superpoder de Aumento de Dano (Focus 3 em Luz), Mestre (Marin)

Desvantagens: Inimiga (Shina), Código de Honra (dos Heróis e Combate), Devoção (proteger/salvar Athena)

Shiryu de Dragão

F4 (contusão), H4, R3, A0, PdF4 (luz), 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: Energia Extra 1,Ataque Especial (Força), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 2 em Luz, Restrição: Apenas sem a Armadura), Imortal, Mestre (Ancião)

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis e Combate), Devoção (proteger/salvar Athena), Ponto Fraco

Hiyoga de Cisne

F3, H5, R3, A0, PdF4 (frio/gelo), 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: Paralisia, Ataque Especial (PdF, Preciso), Mestre (Cavaleiro de Cristal), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 3 em Água), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 2 em Ar)

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)

Shun de Andrômeda

F2, H4, R4, A0, PdF0, 24 PVs, 24 PMs

Vantagens: Superpoder de Aumento de Dano (Focus 2 em Luz), Mestre (Albion), Aliado (Ikki)

Desvantagens: Código de Honra (dos heróis), Devoção (proteger/salvar Athena)

Armadura de Andrômeda

F0, H0, R3, A3, PdF4, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Arma Especial, Ataque Especial (Preciso, Teleguiado), Membros Elásticos, Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível, Detecção de Inimigos), Parceiro (Shun), Toque de Energia (elétrico), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 5 em Terra, Restrição: Não pode atacar enquanto se protege)

Ikki de Fênix

F4, H3, R4, A0, PdF5 (calor/fogo), 24 PVs, 24 PMs

Vantagens: Reflexão, Ataque Especial (PdF, Área), Aliado (Shun), Paralisia, Superpoder de Ilusão Avançada (Restrições: só pode afetar uma pessoa de cada vez, e as ilusões sempre são ligadas à morte da vítima)

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis e Combate), Devoção (proteger/salvar Athena)

Armadura de Fênix

F0, H0, R5, A4, PdF, 25 PVs, 25 PMs

Vantagens: Energia 1, Imortal, Parceiro (Ikki)

Saori Kido, a Reencarnação de Athena

F?, H?, R?, A?, PdF?, ??PVs, ??PMs

Vantagens: Riqueza, Aliados (Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki), Aparência Inofensiva, Pontos de Magia Extras ×?

Desvantagens: Maldição (sempre ser alvo e ficar imóvel à mercê do clima), Inimigos (os outros deuses)

Nota: as características estão marcadas com um "?" porque agora Saori é uma deusa,

mas a história não revela se ela possui ou não Poder Infinito ou de Gigante. A verdadeira extensão de seu cosmo é desconhecida.

Usho do Mar

F3, H4, R2, A0, PdF0, 10 PVs, 4 PMs

Vantagens: Aliados (Daichi e Sho), Kit Cavaleiro de Aço

Armadura do Mar

F3, H0, R4, A3, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Superpoder de Cancelamento de Magia (Focus 6), Forma Alternativa, Parceiro (Usho)

Desvantagens: Bateria

Daichi da Terra

F1, H4, R2, A0, PdF0, 10 PVs, 4 PMs

Vantagens: Aliados (Usho e Sho), Kit Cavaleiro de Aço

Armadura da Terra

F2, H0, R3, A5, PdF0, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Aceleração, Forma Alternativa, Parceiro (Daichi)

Desvantagens: Bateria

Sho do Céu

F3, H4, R3, A0, PdF0, 15 PVs, 6 PMs

Vantagens: Aliados (Usho e Daichi), Kit Cavaleiro de Aço

Armadura do Céu

F3, H0, R3, A4, PdF0, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Reflexão, Levitação, Forma Alternativa, Parceiro (Sho)

Desvantagens: Bateria

Misty de Lagarto

F5, H4, R3, A0, PdF5 (vento/som), 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: Ataque Especial (PdF), Patrono (Santuário)

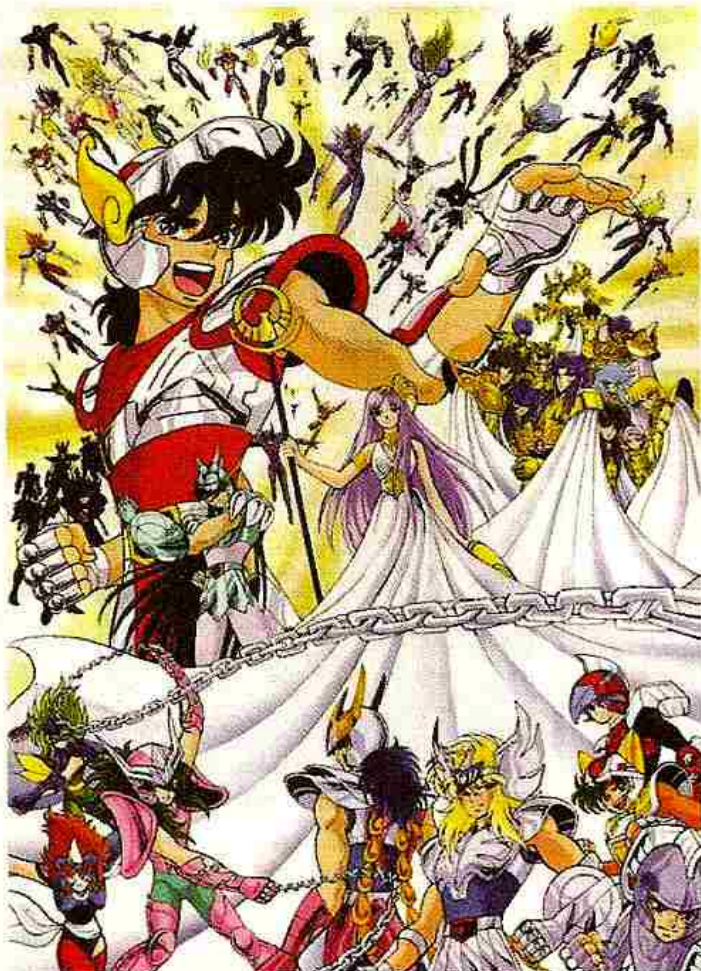
Desvantagens: Insano (Megalomaníaco)

Armadura de Lagarto

F0, H0, R4, A5, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Parceiro (Misty)

Asterion de Cães de Caça

F5, H4, R4, A0, PdF6, 24 PVs, 48 PMs

Vantagens: Telepatia, Pontos de Magia Extras ×2, Tiro Múltiplo, Aliado (Moses), Superpoder de Ilusão (Focus 8 em Luz, Restrição: só pode fazer cópias de si mesmo), Patrono (Santuário)

Armadura de Cães de Caça

F0, H0, R5, A4, PdF0, 25 PVs, 25 PMs

Vantagens: Parceiro (Asterion)

Moses de Baleia

F6, H3, R3, A0, PdF2, 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Força), Aliado (Asterion), Patrono (Santuário)

Armadura de Baleia

F0, H0, R5, A4, PdF0, 25 PVs, 25 PMs

Vantagens: Parceiro (Moses)

Babel de Centauro

F5, H4, R6, A0, PdF7 (calor/fogo), 36 PVs, 36 PMs

Vantagens: Tiro Múltiplo, Patrono (Santuário)

Armadura de Centauro

F0, H0, R5, A5, PdF0, 25 PVs, 25 PMs

Vantagens: Armadura Extra (calor/fogo), Parceiro (Babel)

O Dragão Cego

No Santuário, Shina consegue a ajuda de Algol de Perseu para acabar com Seiya. Coincidentemente, o Cavaleiro de Pégaso está rumando em um jato com Shiryu e Shun para a Grécia, visando obter mais informações.

Eles são interceptados no caminho pelos poderes telecinéticos de Spartan, que acompanha Shina e Algol contra os Cavaleiros de Bronze. Shina desafia Seiya, enquanto Spartan usa seus poderes para atacar Shiryu à distância e Algol luta contra Shun. Quando Seiya consegue derrotar Shina com seu Cometa de Pégaso, Shiryu expande seu cosmo e supera Spartan, que parte para acudir a amazona. Algol então transforma Shun em pedra com o escudo da Medusa, e em seguida faz o mesmo com Seiya. Shiryu usa seu escudo do Dragão para bloquear o poder da Medusa, mas se não vencer Algol, seus amigos ficarão petrificados para sempre.

Spartan interfere na luta, tentando forçar Shiryu a olhar o escudo da Medusa, mas acaba sendo transformado em pedra. Sem olhar diretamente para Algol, Shiryu não consegue usar toda a força do seu Cólera do Dragão, então venda os olhos para atacar. Infelizmente o poder da Medusa atravessa a venda e petrifica o braço esquerdo de Shiryu, juntamente com o escudo do Dragão. Chegam os Cavaleiros de Aço, mas eles nada podem fazer. Shiryu toma a drástica decisão de perfurar os próprios olhos, sendo orientado pelo cosmo de Athena para destruir o escudo da Medusa e derrotar Algol. Quando Seiya e Shun voltam ao normal, só podem ver Spartan fugindo e levando Shina, até perceberem que Shiryu está cego. Os Cavaleiros de aço partem, dizendo que as respostas sobre eles se encontram na Fundação Galar. Ikki e Hyoga chegam num segundo jato para resgatar os amigos.

Voltando para o Japão, Shiryu é operado, mas nada pode ser feito por seus olhos. Apesar da tristeza de seus companheiros, ele acompanha Shunrei para a China.

Ikki se desentende com Seiya e acaba deixando seus companheiros. Nesse momento todos sentem um cosmo estranho, e correm até Saori, que está nas ruínas do Coliseu. Quando chegam, eles a vêem sendo carregada por um bando de corvos e iniciam uma perseguição, sendo interceptados por soldados do Santuário. Hyoga e Shun ficam para

lutar enquanto Seiya vai atrás dos corvos, chegando até Jamian de Corvo, um Cavaleiro de Prata. Usando sua técnica especial, Jamian cobre Seiya com penas que o paralisam, mas este eleva seu cosmo e se liberta, apenas para ver Saori ser levada pelos corvos para o Santuário (peraí, o Jamian quer mesmo que corvos voem do JAPÃO até a GRÉCIA?). Usando seus meteoros, Seiya atinge alguns corvos e Saori cai. O dedicado Cavaleiro de Bronze salta e consegue salvá-la, mas quebra o braço.

Shina aparece e cerca Seiya e Saori junto com Jamian. Ferido, só resta a Seiya arriscar saltar um precipício para fugir. Tragados pela escuridão, não há como Shina e Jamian persegui-los. Quando amanhece, Saori acorda, e vê Seiya desmaiado. Shina chega disposta a acabar com os dois, mas Saori protege Seiya até que Jamian aparece, lembrando que recebeu ordens do Mestre para levar Saori. Quando Jamian avança, o cosmo de Athena faz com que os corvos se voltem contra seu mestre. Finalmente Shun e Hyoga chegam, e conseguem derrotar Shina e Jamian, mas antes que possam levar Seiya dali, surgem Dante de Cérbero e Capela de Auriga. Os Cavaleiros de Prata vencem Shun e Hyoga sem muito esforço, mas antes que possam levar Saori, Ikki surge para protegê-la, derrotando Capela rapidamente. Dante já havia sido ferido por Ikki, e encontra seu fim nas Correntes de Andrômeda de Shun.

Shiryu de Dragão

F4 (contusão), H4*, R3, A0, PdF4 (luz), 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: Energia Extra 1,Ataque Especial (Força), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 2 em Luz, Restrição: Apenas sem a Armadura), Imortal, Mestre (Ancião)

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis e do Combate), Devoção (proteger/salvar Athena), Ponto Fraco, Maldição (cego)

*Por estar cego, Shiryu sofre um redutor de H–1 para ataques corporais e H–3 para ataques à distância e Esquivas

Shina

F2 (corte), H5, R4, A3, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial (Força, elétrico), Patrono (Santuário)

Desvantagens: Devoção (vingança contra Seiya)

Algol de Perseu

F5 (contusão), H5, R4, A0, PdF3, 24 PVs, 24 PMs

Vantagens: Ataque Especial (Força), Patrono (Santuário)

Armadura de Perseu

F0, H0, R5, A5, PdF0, 25 PVs, 25 PMs

Vantagens: Superpoder de Petrificação, Parceiro (Algol)

Spartan

F3, H4, R3, A0, PdF0, 18 PVs, 42 PMs

Vantagens: Aceleração, Teleporte, Pontos de Magia Extras ×2, Superpoder de Força Mágica (Focus 5 em Ar), Patrono (Santuário)

Desvantagens: Ponto Fraco

Armadura de Spartan

F0, H0, R3, A4, PdF0, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Parceiro (Spartan)

Jamian de Corvo

F3, H3, R3, A0, PdF0, 18 PVs, 18 PMs

Vantagens: Aliados (corvos), Paralisia, Patrono (Santuário)

Desvantagens: Monstruoso

Armadura de Corvo

F0, H0, R3, A3, PdF0, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: Parceiro (Jamian)

Dante de Cérbero

F5, H6, R4, A0, PdF0, 24 PVs, 24 PMs

Vantagens: Aliado (Capela), Patrono (Santuário)

Armadura de Cérbero

F0, H0, R4, A5, PdF5, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Arma Especial (Precisa), Membros Elásticos, Parceiro

Capela de Auriga (Cocheiro)

F5, H5, R5, A0, PdF0, PVs, PMs

Vantagens: Aliado (Dante), Pontos de Vida Extras ×1, Patrono (Santuário)

Armadura de Auriga (Cocheiro)

F0, H0, R4, A5, PdF6, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Arma Especial (Teleguiada), Tiro Múltiplo, Parceiro (Capela)

Cavaleiros de Aço

Custo: 3

Restrições: proibido para Construtos

Vantagens: Recebe Máquina (Armadura), Patrono (Fundação Galar), Mestre (Dr. Righel Mamore) e Pilotagem (Armadura) gratuitamente.

Desvantagens: nenhuma

Pontos de Vida: R×5

Pontos de Magia: R×2

Quando Mitsumasa Kido tomou conhecimento dos acontecimentos no Santuário através de Aioros de Sagitário e recebeu a guarda de Athena, decidiu treinar um grupo de jovens para protegê-la quando crescida. Porém, Mitsumana quis se prevenir e usou os recursos da Fundação Galar para o desenvolvimento dos Cavaleiros de Aço, um segundo grupo para proteger sua neta adotiva. Diferente dos Cavaleiros de Athena, estes utilizam Armaduras tecnológicas e não possuem o cosmo tão desenvolvido. Por esse motivo suas Armaduras são consideradas Máquinas, e não Parceiros, e devem possuir a Vantagem Forma Alternativa.

Sho do Céu, Daichi da Terra e Usho do Mar são os únicos Cavaleiros de Aço conhecidos. Como são alinhados a elementos em vez de constelações, o Mestre pode autorizar versões de outros elementos usados em **3D&T**, como fogo, luz e trevas. (Mas aí vai parecer Samurai Warriors...)

Retorno à Ilha da Rainha da Morte

No hospital, Seiya ainda está mal. Shun e Hyoga falam sobre Ikki, e Saori sente que um cosmo extremamente negativo ameaça o Cavaleiro de Fênix. De volta à Ilha da Rainha da Morte, Ikki é recebido agressivamente por soldados do novo Mestre da Ilha, Jango. Encontrando uma flor num local estéril, ele se lembra de Esmeralda e de seu duro passado. Ao saber que Ikki aceitou um desafio de Jango, Shun, Seiya e Hyoga decidem ia até a Ilha para ajudá-lo.

Indo visitar o túmulo de Esmeralda, Ikki é atacado por Jango e os Cavaleiros

negros. Preste a ser derrotado, quase morrendo, Ikki escuta os amigos a chamá-lo e reage, invocando sua Armadura de Fênix. Levados de helicóptero por um dos Cavaleiros de aço, Hyoga, Shun e Seiya partem para a luta. Ikki duela com Jango e o derrota com um golpe fantasma.

De um navio, Saori e os três Cavaleiros de aço observam a Ilha. Ela sente uma terrível cosmoenergia ameaçando todos. Com Jango e os Cavaleiros negros irremediavelmente derrotados, o Mestre envia um cosmo poderosamente destruidor e toda a Ilha começa a afundar. Saori usa pela primeira vez seu cosmo para envolver Seiya, Shun, Hyoga e Ikki e protegê-los, tirando-os da Ilha, que desaparece no meio do mar, em uma gigantesca erupção.

Ikki de Fênix

F4, H5, R4, A0, PdF5 (calor/fogo), 24 PVs, 24 PMs

Vantagens: Reflexão, Ataque Especial (PdF, Área), Aliado (Shun), Paralisia, Superpoder de Ilusão Avançada (Restrições: só afeta uma pessoa de cada vez, as ilusões sempre são ligadas à morte da vítima)

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis e do Combate), Devoção (proteger/salvar Athena)

Cavaleiros Negros

F4, H3, R4, A0, PdF4, 24 PVs, 24 PMs

Vantagens: Mestre (Jango)

Desvantagens: Má Fama

Armaduras Negras

F0, H0, R4, A4, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Parceiro (Cavaleiro Negro)

Jango, mestre dos Cavaleiros Negros

F4, H5, R4, A5, PdF0, 24 PVs, 24 PMs

Vantagens: Aliados (Cavaleiros Negros), Ataque Especial

Desvantagens: Insano (Homicida), Devoção (destruir Ikki)

Antes do Santuário

Na China, Shiryu descansa para se recuperar, mas ainda tem pesadelos com o dia em que ficou cego. Dedicada, Shunrei cuida dele e procura motivá-lo a se recuperar, mas achando que será um empecilho para seus amigos Shiryu se entristece. No Japão, todos estão preocupados com ele e Seiya quer ir falar com Mú, para tentar encontrar uma cura para o amigo.

Durante um passeio, Shunrei decide nadar, mas é pega numa forte correnteza e começa a se afogar. Shiryu sente que ela está em perigo, mas não consegue encontrá-la por causa do barulho da cachoeira. De repente, outro rapaz mergulha e salva Shunrei. Pela voz, Shiryu reconhece seu velho oponente de infância, Okko e o agradece por salvar Shunrei, mas este diz que apenas voltou para acertar as contas do passado. Não podendo aceitar a existência de alguém mais forte que ele mesmo, Okko desafia Shiryu e o atinge em cheio com um golpe.

Nesse momento Shunrei acorda e pede para ele parar, avisando que Shiryu não conseguia enxergar. Diante da situação, Okko se dá por vitorioso e se vai, dizendo que aquele não era o mesmo rival que ele conheceu e que ele voltaria para um novo duelo. Agora Shiryu começa a lutar contra si mesmo, para encontrar forças e readquirir a confiança de antes, mesmo sem enxergar. À noite, o Mestre Ancião visita Okko, que lhe pergunta se ele veio por estar preocupado com o fato de Shiryu ter sido derrotado. O Mestre responde que se Shiryu morrer, será o destino, mas Okko jamais conheceria o verdadeiro poder.

No dia seguinte, Shiryu decide enfrentar Okko e deixar a Armadura com o Mestre, dizendo que se ele fosse realmente o homem digno de ser o Dragão, ele voltaria. O Mestre diz a Shiryu que para acender novamente o cosmo, precisaria saber exatamente por que estaria lutando. Nesse meio tempo, Seiya enfrenta a difícil viagem a Jamiel, para falar com Mú sobre algo que possa curar os olhos de Shiryu, que se apresenta a Okko para o duelo. Para lutar em iguais condições, Okko venda os próprios olhos.

A luta começa e ambos acabam caindo cascata abaixo. Às margens do rio, Okko encontra Shiryu, que lhe aplica o Cólera do Dragão, mas não consegue feri-lo uma vez que não consegue usar toda sua força. Pensando na batalha do Santuário que seus amigos irão enfrentar, Shiryu descobre a razão porque estava lutando contra Okko: ele tinha que estar ao nível de seus companheiros. Apenas assim e unidos por fortes laços de amizade, poderiam proteger o mundo. Isso faz o cosmo de Shiryu se elevar e usar o Cólera do Dragão, atingindo Okko. Nas águas calmas do rio e nos braços de Shiryu, Okko finalmente compreende por que seu colega de infância tinha o verdadeiro poder e o velho Mestre diz a ele que voltaria a aceitá-lo como discípulo. Okko agradece e morre. Shiryu agradece o antigo amigo e rival por te lhe dado o que precisava para unir-se novamente aos Cavaleiros.

Em Jamiel, Seiya encontra Kiki e descobre que Mú tinha ido embora sem dizer para onde foi. Kiki lhe conta a respeito de uma água milagrosa da montanha de Jandra, perto de Jamiel, capaz de curar qualquer problema. Mas a montanha é perigosa e por causa de interferências mágicas os poderes de Kiki não funcionam. Seiya decide arriscar sua vida para pegar a água milagrosa. Enfrentando desmoronamentos e sendo atacado por águias, Seiya enfim consegue chegar à nascente da água milagrosa.

Enquanto isso, na base da montanha Jandra, Kiki aguarda o retorno de Seiya, quando é surpreendido por Arakne de Tarântula, uma Cavaleiro de Prata enviado pelo Santuário para encontrar Mú. Kiki diz que não sabe onde seu mestre está. Seiya aparece e enfrenta Arakne, usa seu golpe especial para prender Seiya e sugar sua cosmoenergia. Enviado por Saori para trazer Seiya de volta ao Japão, Sho, um dos Cavaleiros de aço, ajuda o Cavaleiro de Bronze a se libertar. Decidido a vencer por Shiryu, Seiya derrota Arakne com seus Meteoros e dá a água milagrosa a para Kiki levar a Shiryu, voltando para o Japão com Sho.

Mas os ferimentos de Seiya ao longo das batalhas foram mais sérios do que se pensava, e ele acaba hospitalizado. Shina então o ataca, revelando o motivo de seu ódio: anos antes Seiya havia visto Shina sem sua máscara, e ela deveria matá-lo ou amá-lo. A luta dos dois é interrompida por Aioria de Leão, um Cavaleiro de Ouro enviado pelo Mestre do Santuário. Ao ver que Aioria ia desferir um golpe fatal em Seiya, Shina o protege com o seu próprio corpo. Aioria então usa seu cosmo para evitar que Shina morra e suspende o duelo.

Mas o Mestre havia mandado outros Cavaleiros atrás de Seiya: Algeti de Hércules, Dios de Mosca e Sirius de Cão Maior. Os três Cavaleiros de Prata estavam prestes a acabar com Seiya quando a Armadura de Ouro de Sagitário surge e o protege. Com o poder da Armadura, Seiya derrota os Cavaleiros de Prata e enfrenta Aioria até que Shun e Hyoga cheguem, mas eles não podem fazer nada frente ao poder do Cavaleiro de Ouro.

Saori aparece, e mesmo sentindo seu poderoso cosmo, Aioria ainda não acredita que ela seja a reencarnação de Athena. Ele então propõe a Saori que ela detenha o seu golpe, coisa que só a verdadeira Athena poderia fazer. Saori concorda, mas Seiya protesta, pois um verdadeiro Cavaleiro jamais agrediria uma mulher. Saori se prepara e Aioria lança sua Cápsula do Poder. Seiya se coloca na frente de Saori e consegue deter a energia emanada por Aioria, lançando-a de volta. Aioria vê o cosmo de Aioros por trás de Seiya e entende finalmente que ele estava errado. Aioria se ajoelha, pede perdão a Athena, e parte levando Shina, avisando Seiya que existem doze Armaduras de Ouro.

Na China, Shiryu recebe a água milagrosa de Kiki, que lhe conta como Seiya a conseguiu. Finalmente o Mestre Ancião retorna e fala sobre o Santuário, o Mestre e

as doze Armadura de Ouro. De repente, Shiryu sente um cosmo extremamente poderoso: era o Cavaleiro de Ouro Máscara da Morte de Câncer, enviado pelo Santuário para matar o velho Mestre. Decidido a protegê-lo, mesmo cego e sem sua Armadura, Shiryu luta com Máscara da Morte, mas é lançado na cachoeira onde treinava. Na água, ele fortalece seu cosmo e consegue invocar sua Armadura, voltando para enfrentar o Cavaleiro de Ouro. Quando Máscara da Morte ia atacar novamente, Mú aparece com sua Armadura de Ouro de Áries e interrompe a luta. Pronto para defender seu amigo Shiryu, Mú se propõe a lutar contra Máscara da Morte, que sabendo não poder lutar contra dois Cavaleiros de Ouro decide adiar a batalha.

O Mestre Ancião agradece a intervenção de Mú e cumprimenta Shiryu, que acabava de descobrir que seu Mestre era também o Cavaleiro de Ouro de Libra. Reconhecendo que seu aluno havia amadurecido muito e agora era um dos maiores Cavaleiros que conhecia, o Mestre Ancião diz a Shiryu que ele deixava de ser aluno e dali para frente lutariam juntos para defender Athena. Emocionado, Shiryu decide se reunir a Seiya, Shun e Hyoga.

No dia da partida dos Cavaleiros de Bronze para o Santuário, Shun é surpreendido pela amazona June de Camaleão, a quem conheceu durante seu treinamento na Ilha de Andrômeda. Ela conta que a ilha foi atacada pelo Cavaleiro de Ouro Miro de Escorpião, e seu mestre, Albion de Cefeu, estava morto. June pede que Shun desista de ir ao Santuário, e quando ele se recusa, é atacado mas consegue derrotar June. Surgem Heda e Spica, rivais de Shun durante sua estada na Ilha de Andrômeda, dispostos a cair nas graças do Mestre se eliminarem um traidor. Expandindo seu cosmo, Shun consegue vencê-los, mesmo sem sua Armadura. Reunindo-se com seus amigos, ele deixa June no Hospital e os Cavaleiros partem para a Grécia.

No Santuário, Aioria vai falar com o Mestre sobre o que aconteceu no Japão, disposto a obter a verdade. Ares então ataca com poder igual ao dos Cavaleiros de Ouro e Aioria se prepara para lutar, mas é interrompido por Shaka de Virgem, que considera o ataque uma ofensa a Athena. Os dois Cavaleiros de Ouro lutam, e seus poderes causam uma explosão que derruba ambos. Ares aproveita e aplica o golpe Satã Imperial, que domina a mente de Aioria.

Quando os Cavaleiros de Bronze chegam ao Santuário, são recebidos por uma figura envolta em um manto que os conduz até as doze Casas do Zodíaco que eles deveriam atravessar para chegar até o Mestre. Nesse momento, Shiryu aparece e se junta a eles. O guia então revela ser Trime de Sagitta e dispara uma chuva de flechas douradas em direção dos Cavaleiros. Seiya percebe que se trata de uma ilusão e dispara seu Meteoro contra Trime, acabando com ele. Mas uma das flechas era real e atingiu Saori no peito. Ela teria apenas doze horas de vida, sendo que apenas o Mestre do Santuário poderia salvá-la. Vestindo suas Armaduras, eles rumam em direção às doze casas, dispostos a trazer o Mestre o mais rápido possível.

Seiya de Pégaso

F6 (contusão), H4, R6, A0, PdF6 (luz), 36 PVs, 36 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Tiro Múltiplo, Ataque Especial (Força), Energia Extra 2, Superpoder de Aumento de Dano (Focus 4 em Luz), Mestre (Marin), Poder Oculto 3

Desvantagens: Inimiga (Shina), Código de Honra (dos Heróis e Combate), Devoção (proteger/salvar Athena)

Shiryu de Dragão

F6 (contusão), H6*, R5, A0, PdF5 (luz), 30 PVs, 30 PMs

Vantagens: Energia Extra 1,Ataque Especial (Força), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 2 em Luz, Restrição: Apenas sem a Armadura), Imortal, Mestre (Ancião), Poder Oculto 3

Desvantagens: Código de Honra (dos Heróis e Combate), Devoção (proteger/salvar Athena), Ponto Fraco, Maldição (cego)

Por estar cego, Shiryu sofre um redutor de H–1 para ataques corporais e H–3 para ataques à distância e Esquivas

Hiyoga de Cisne

F5, H7, R5, A0, PdF6 (frio/gelo), 30 PVs, 30 PMs

Vantagens: *Paralisia, Ataque Especial (PdF, Preciso), Mestre (Cavaleiro de Cristal), Superpoder de Aumento de Dano (Focus 4 em Água), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 4 em Ar), Poder Oculto 3*

Desvantagens: *Código de Honra (dos Heróis e Combate), Devoção (proteger/salvar Athena)*

Shun de Andrômeda

F4, H5, R6, A0, PdF3, 36 PVs, 36 PMs

Vantagens: *Superpoder de Aumento de Dano (Focus 4 em Luz), Mestre (Albion), Aliado (Ikki), Poder Oculto 3*

Desvantagens: *Código de Honra (dos Heróis), Devoção (proteger/salvar Athena)*

Armadura de Andrômeda

F0, H0, R3, A3, PdF5, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: *Arma Especial, Ataque Especial (Preciso, Teleguiado), Membros Elásticos, Sentidos Especiais (Radar, Ver o Invisível, Detecção de Inimigos), Parceiro (Shun), Toque de Energia (elétrico), Superpoder de Proteção Mágica (Focus 5 em Terra, Restrição: Não pode atacar enquanto se protege)*

Ikki de Fênix

F6, H5, R5, A0, PdF5 (calor/fogo), 30 PVs, 30 PMs

Vantagens: *Reflexão, Ataque Especial (PdF, Área), Aliado (Shun), Paralisia, Superpoder de Ilusão Avançada (Restrições: Só pode afetar uma pessoa de cada vez, As ilusões sempre são ligadas a morte da vítima), Poder Oculto 3*

Desvantagens: *Código de Honra (dos heróis e do combate), Devoção (proteger/salvar Athena)*

Okko

F6 (corte), H6, R4, A5, PdF5 (vento/som), 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: *Ataque Especial (Força), Aceleração*

Desvantagens: *Devoção (mostrar ao Mestre Ancião que é melhor que Shiryu)*

Aracne de Tarântula

F5, H6, R4, A0, PdF4(químico), 24 PVs, 24 PMs

Vantagens: *Área de Batalha, Paralisia, Superpoder de Roubo de Magia, Patrono (Santuário)*

Armadura de Tarântula

F0, H0, R4, A5, PdF0, 20 PVs, 20PMs

Vantagens: *Parceiro (Arakne)*

Algeti de Hércules

F8, H5, R5, A0, PdF6 (vento/som), 30 PVs, 30 PMs

Vantagens: *Ataque Especial (PdF), Patrono (Santuário)*

Desvantagens: *Modelo Especial*

Armadura de Hércules

F0, H0, R5, A6, PdF0, 25 PVs, 25 PMs

Vantagens: *Parceiro (Algeti)*

Dio de Mosca

F5, H8, R4, A0, PdF0, 24 PVs, 24 PMs

Vantagens: *Aceleração, Ataque Especial (Força), Patrono (Santuário)*

Armadura de Mosca

F0, H0, R3, A5, PdF0, 15 PVs, 15 PMs

Vantagens: *Parceiro (Dio)*

Sirius de Cão Maior

F7, H7, R5, A0, PdF5, 30 PVs, 30 PMs

Vantagens: *Ataque Especial(Força), Patrono (Santuário)*

Armadura de Cão Maior

F0, H0, R4, A6, PdF0, 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: *Parceiro (Sirius)*

Heda

F4, H7, R5, A0, PdF0, 30 PVs, 30 PMs

Vantagens: *Parceiro (Spika), Mestre (Albion)*

Armadura de Heda

F0, H0, R5, A5, PdF6, 25 PVs, 25 PMs

Vantagens: *Armas Especial, Membros Elásticos, Parceiro (Heda)*

Spika

F4, H6, R4, A0, PdF0, 24 PVs, 24 PMs

Vantagens: *Parceiro (Heda), Mestre (Albion)*

Armadura de Spika

F0, H0, R5, A5, PdF5, 25 PVs, 25 PMs

Vantagens: *Armas Especial, Membros Elásticos, Parceiro (Spika)*

Trime de Sagitta (Flecha)

F4, H4, R4, A0, PdF0, 24 PVs, 24 PMs

Vantagens: *Aparência Inofensiva, Patrono (Santuário)*

Armadura de Sagitta (Flecha)

F0, H0, R3, A2, PdF2, PVs, PMs

Vantagens: *Superpoder de Ferrões Venenosos (Restrição: Leva 12 horas para matar a vítima), Parceiro (Trime)*

FLÁVIO L.R. RIBEIRO

Na próxima edição da DRAGÃO BRASIL, a Batalha das Doze Casas e as estatísticas de jogo dos Cavaleiros de Ouro!